PREMIATO STUDIO MAGICO

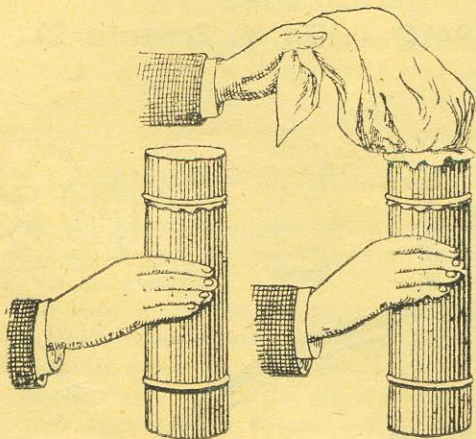
del CAV. ROMANO

Via V. Errante 21 - PALERMO - Via V. Errante 21

Elenco di nuovi giuochi di prestigio

Volendo l'Elenco Illustrato di tutti i Giuochi di Prestigio - Scherzi - Sorprese - Divertimenti per Società, basta inviare **L. 3** e Vi sarà spedito franco di porto.

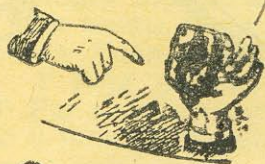
N. 200.

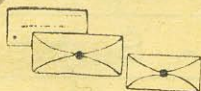
Il cilindro di Alì-Babà

Il prestigiatore dà a visitare al pubblico un piccolo cilindro di metallo nichelato ed elegantissimo, poi dà ad uno spettatore due pezzetti di carta velina e lo prega di coprire con essi le estremità aperte del cilindro, e per fissare la carta velina si adoperano due anelli nichelati, così il cilindro resta chiuso ed internamente vuoto. Il prestigiatore si fa prestare un fazzoletto di seta e lo fa sparire immediatamente; quindi prega lo spettatore che tiene il cilindro nichelato, di rompere uno dei due pezzetti di carta velina che egli stesso ha messo sul cilindro medesimo, e con grande meraviglia degli astanti, il foulard si troverà proprio nel tubo. Questo è un giuoco veramente ideale . . . L. 50,—

N. 201.

Intreccio amoroso

Si pregano due persone, di sesso diverso, di introdurre ciascuna un dito nel legaccio e per quanto tirino non possono sortire le dita. Si può anche annunciare come un misuratore di guanti perfetto e dopo che sarà calzato si dirà che quella è la vera misura, e il dito non potrà più uscire. Giuoco di effetto nella società perchè porta il buon umore . . . . L. 3,—

N. 202. **Nuovo mazzo di carte che impiccolisce**

Si fa vedere un mazzo di carte della grandezza comune e si ordina allo stesso di impiccolire. Si mettono le mani a giumella, vi si soffia sopra e aperto il mazzo a ventaglio si vedrà che il mazzo è divenuto molto piccolo. Ripetendo a rovescio l'operazione il mazzo ingrandirà. Risultato meraviglioso, nessuna difficoltà . L. 12,—

N. 203. **La poca segretezza della posta**

Si distribuiscono vari foglietti di carta colle relative buste, e si prega di scrivere sopra i foglietti delle frasi, dei nomi od altro a piacere, poi di chiuderli nelle relative buste e suggellarle. Ciò fatto prima di aprirle si leggerà quello che sta scritto nell'interno. Una concezione originale L. 6,—

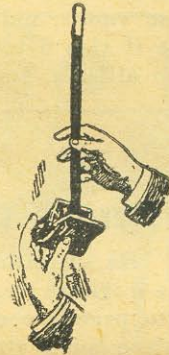
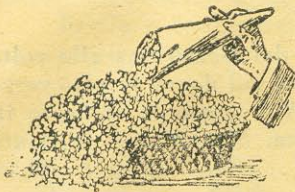
N. 204

Radio cartomanzia

Questo giuoco lo raccomandiamo in particolar modo per la sua originalità. Coprite con un fazzoletto una qualsiasi carta scelta dal pubblico e collocatela entro un bicchiere ricolmo d'acqua. Togliete quindi il fazzoletto che consegnerete al pubblico per farlo esaminare e mostrerete il bicchiere perfettamente trasparente senza la carta che sarà scomparsa . . . . L. 5,—

N. 205.

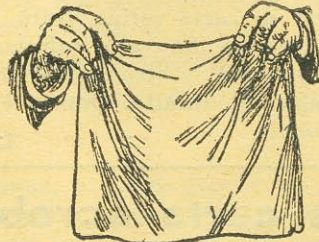
Bacchetta magica e portamonete

Il prestigiatore si presenta al pubblico e finge d'avere dimenticata la bacchetta magica e improvvisamente l'estrae da un piccolo portamonete. Giuoco magnifico. Bacchetta e portamonete . . . . L. 18,—

N. 206.

Nuovi fiori meccanici

Impeccabilmente costruiti. Articolo di scelta che vi soddisferà. Chiusi occupano pochissimo volume, mentre aperti producono un bellissimo effetto. — Finale splendido e decorativo. La dozzina . . . L. 18,—

N. 207.

Moneta volante (tik-tik)

Il prestigiatore si fa prestare una moneta e prega di segnarla, la copre con un fazzoletto e la dà a tenere sopra un bicchiere, pregando di lasciarla cadere nello stesso e di scuotere il bicchiere facendo sentire il *tik-tik* della moneta.

Ciò fatto, prende un altro bicchiere, lo copre pure con un fazzoletto e lo dà a tenere ad un'altra persona nell'angolo opposto della sala.

Pronunciata la formula cabalistica, la moneta tenuta nel primo bicchiere, e di cui se ne fece sentire poco prima il suono, sarà sparita per andare nel secondo bicchere vuoto, tenuto dall'altra persona. Si farà poi constatare con generale sorpresa che la moneta è precisamente quella segnata. Giuoco facile e sorprendente L. 15,—

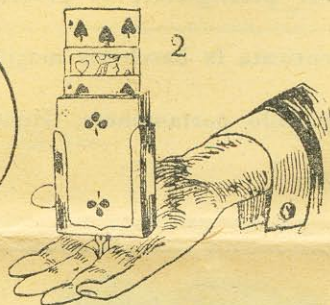
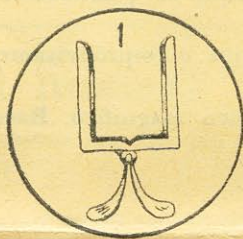
N. 208.

I vasi indiani di riso

I prestigiatore presenta al pubblico due eleganti vasi di maiolica vuoti, ne riempie di riso uno fino al bordo, e lo posa su di vassoio, con la bacchetta tenuta orizzontalmente, liscia il riso in modo da far cadere il superfluo e copre il vaso pieno con l'altro vuoto. Indi toglie il vaso superiore, ed il riso essendosi raddoppiato, non può essere contenuto nel vaso e cade da tutte le parti. Dopo di ciò il prestigiatore liscia nuovamente la superficie del vaso con la bacchetta, facendo cadere il riso superfluo e ricopre ancora col vaso vuoto: nello scoprire per la seconda volta, gli spettatori attoniti vedranno che il riso è totalmente scomparso ed al suo posto si trova acqua che riempie fino all'orlo. Incredibile realizzazione . . . . L. ~~45,~~ 500 600

N. 209.

Misteriosa sollevazione

Da un mazzo di carte ne fate scegliere tre, e dopo averne fatto prendere nota le fate mescolare con le altre. Introducete poi il mazzo entro un elegante piedistallo di metallo. Davanti e dietro il mazzo di carte mettete due lastre di cristallo. Al vostro comando le carte scelte si solleveranno dal centro del mazzo una alla volta nel modo più incomprensibile. L'ultima di esse si solleverà col dorso rivolto verso il pubblico, in modo da non potere essere riconosciuta. Voi stesso la spingete in basso nel mazzo da dove poco dopo essa riuscirà voltata. Magnifico e brillante effetto . . . . L. 50,0 7

N. 210.

La striscia di carta fenomeno

Una striscia di carta velina verrà bruciata, e le ceneri anzichè andare per terra, se ne voleranno fino alla soffitta. Messe le mani a giumella attendete che le ceneri ritornino giù, e strofinatele fra le mani, per mostrare subito la striscia nuovamente sana ed intatta. Questo è un giuoco inatteso di micromagia. Una novità senzazionale . . . . . . , ... L. 8,50

N. 211.

La carta acrobatica

Mostrate alcune carte aperte a ventaglio, facendo prendere visione di una che fate nominare ad alta voce. Chiuse le carte, comandate alla carta di fare un inchino verso destra e la carta tosto ubbidirà; fate ripetere l'inchino verso sinistra, ed infine ordinate alla carta di scappare via, ed appena avrete dato l'ordine la carta automaticamente salterà fuori cadendo sul pavimento.

Gioco di bellissimo effetto . . . . L. 3, 40

N. 212. **Trasformazione magica**

Presentate un foulard di seta e carezzatelo delicatamente trasformandolo nel modo più sorprendente in un uovo. Giuoco originale e misterioso.

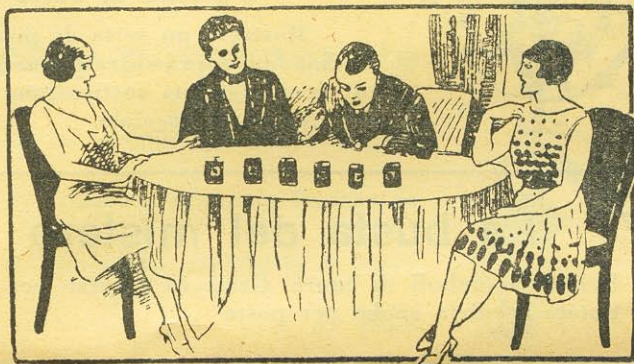
Completo con foulard di seta ed apparecchio . . . . . L. 7,50

N. 213. **Cinque o sei ? ? ?**

Mostrate da ambo le parti e contate ad una ad una deponendole sul tavolo, sei carte da giuoco; riprendete dal tavolo sempre ad una ad una, le sei carte e ricontatele immediatamente deponendole ad una ad una sul tavolo...

Questo volta però le carte saranno cinque e non più sei. Una sarà nel modo più misterioso scomparsa senza lasciare alcuna traccia.

Ripetete ancora il giuoco una infinità di volte e le carte ora saranno sei, ora cinque. Questo interessantissimo giuoco non dovrà mancare nel vostro repertorio.

Facile e comprensibile. Le 6 carte e l'istruzione . . . . L. 5,0

N. 214. **Meteora**

Fatevi prestare una moneta da 10 centesimi, poggiatela nel vostro calzone, vicino al ginocchio, piegatevi un po' la stoffa su, soffiatevi sopra e al par di una meteora, la moneta si dissolverà,

N. B. Gli spettatori fino all'ultimo istante, potranno toccare la moneta.

Questo è un giuoco di una fabbricazione senza precedenti . L. 10,0

N. 215. **Il nastro tagliato**

Date ad esaminare una fettuccia comune, e fatela tenere alle due estremità da una persona. Prendetela nel mezzo lasciando cadere le due estremità libere e con le forbici fatela tagliare a metà. Le parti tagliate vengono legate insieme. Non vi è alcun dubbio sul taglio fatto e nemmeno sui nodi, ciò non ostante facendo sempre tenere le due estremità dalla medesima persona, fate misteriosamente ritornare la fettuccia intatta.

IMPORTANTE: La fettuccia può essere misurata prima e dopo l'esperimento. Il principio su cui è basato il giuoco è assolutamente nuovo ed inesplicabile. Può essere eseguito da qualsiasi persona . . . . L. 35

N· 216. **Radio magia**

Una moneta ricevuta in prestito dagli spettatori, sarà dagli spettatori stessi posta sotto uno fra 5 dischetti di differente colore posti sul tavolo.

Ciò avverrà a vostra insaputa. In modo veramente inesplicabile voi indovinerete dove è posta la moneta.

Giuoco facile e grazioso . . . . L. 6,50

N. 217. **Trasformazione istantanea di un sette di picche in sette di fiori**

Mostrate un sette di picche da ambo le parti e solo soffiandovi sopra si trasformerà istantaneamente in un sette di fiori. Nessuna sostituzione

La carta speciale . . . . . L. 10,—

N. 218. **La busta del mistero**

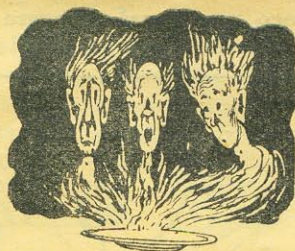
Evitata ai deboli di cuore. Grazioso scherzo per società.

Potete spedirla anche per posta . . . . L. 2,—

N. 219. **Il liquido infernale**

Versate un poco del liquido su di un piatto e con un fiammifero accendetelo. Tutti gli astanti allora avranno un aspetto cadaverico.

Ridere !... Ridere !... Ridere !...

L'istruzione . . . . . . L. 2,—

N. 220. **Il passaggio impossibile**

Divertente! - Misterioso!

Mostrate e date a visitare un anello di gomma, dentro il quale introdurrete l'indice e medio della mano destra, e per rendere ancor più complicato il grazioso giuoco, serrerete il pugno.

Ordinate allora all'anello di passare nell'anulare e mignolo della stessa mano, il che avverrà istantaneamente e alla vista degli spettatori.

N. B. — Il giuoco viene eseguito con un solo anello.

Grazioso e incomprensibile!

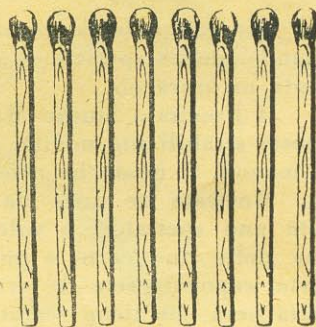
L'anello con dettagliata spiegazione . . . . L. 2,—

N. 221. **Il rapido**

Con grande facililà voi sarete in grado di eseguire diverse apparizioni e sparizioni di oggetti, come monete, sigarette, fazzoletti e tanti altri, con la massima naturalezza, provvedendovi di questo speciale apparecchio.
Utilissimo. Indispensabile . . . . L. 9,0

N. 222. **Fare dell'acqua tiepida con otto fiammiferi.**

Fra una comitiva di amici scommettete di fare dell'acqua tiepida con otto fiammiferi. Nessuno vi riuscirà, e tutti perderanno la scommessa.

La spiegazione . . . . L. 2,5

N. 223. **Il mazzo di carte del prestigiatore**

Indispensabile per la scelta forzata di una carta. Con questo mazzo si fanno prima vedere le carte una differente dall'altra, facendole passare sotto gli occhi del pubblico. Si fa tagliare ad un qualsiasi punto da uno spettatore e infallibilmente la carta scelta sarà quella forzata. Ciò avviene istantaneamente e non richiede alcuna destrezza . . . . L. ~~15.~~ 3,50

N. 224. **Un giuoco sbalorditivo** **Novità**

Estraete dalla tasca una scatola di fiammiferi e poggiatela sul centro del palmo della mano destra, ordinate alla scatola di venire all'estremità delle dita della stessa mano, e la scatola ubbidendo al vostro ordine, andrà a collocarsi al punto comandato. Benissimo direte voi, capovolgo la scatola mostrando il senso inverso onde toglervi dei dubbi di fili o altri preparati. La scatola al vostro ordine, ritornerà a ripetere quanto fatto in precedenza.

Vi siete comportata molto bene, direte rivolgendovi alla scatola, siete stata però screanzata, avete mancato di fare un inchino ai signori che vi ammirano. La scatola allora si solleva dalla mano, fa un inchino e si rimette sul palmo della mano.

Molto bene: offrite adesso un fiammifero ai signori.

La scatola allora si solleva collocandosi in posizione di attenti, si apre da sola e voi estrarrete un fiammifero che accenderete per dare fuoco ad una sigaretta.

Misteriosissimo e piacevolissimo giuoco che chiunque potrà eseguire con facilità.

Avvertimento interessante!!! Il giuoco potrà essere eseguito fra una cerchia di persone, in qualsiasi momento, e potrà ripetersi quante volte si vorrà, e neppure il più furbo spettatore, potrà capirne il segreto.

Lo studio magico pone in vendita questo meraviglioso giuoco e lo offre ai suoi affezionati Clienti per sole . . . . ~~L. 15.~~ 7
12,5

N. 225. **Sigaretta evaporata**

Prendete una sigaretta accesa con la vostra destra e serratela nella sinistra, aprite tosto le mani e la sigaretta sarà nel modo più misterioso sparita.

Il giuoco completo . . . . L. 7,50

N. 226. **Sogno o Realtà ! !**

Generalmente la sparizione di un qualsiasi oggetto stupisce gli spettatori, ma quando questa sparizione avviene nelle mani degli spettatori stessi, il giuoco diventa un miracolo.

Il Premiato Studio Magico è assai lieto potere offrire ai Suoi affezionati Clienti questa strabiliante novità, recentemente presentata dal celebre illusionista Italiano Romanoff, il quale ha ottenuto il più lusinghiero successo ! ! !

Mostrate tre carte da giuoco, due a punti neri ed una a punti rossi, Pregate uno spettatore a volere serrare con il pollice e indice della mano sinistra una delle due carte a punti neri, e mentre lo spettatore terrà ben serrata la carta, capovolgerete le tre carte, e pregate lo spettatore di voler tirare a sè la carta nera che tiene serrata fra il pollice e indice, fatevela consegnare e ponetela nella vostra tasca.

Evidentemente, e senza alcun dubbio, nelle vostre mani saranno rimaste due carte, e precisamente una a punti neri, ed una a punti rossi. Mostrate allora le due carte, e grande sarà lo stupore degli spettatori, nel costatare che le due carte rimaste nella vostra mano, saranno le due nere. Il primo momento di stupore passa e voi provocherete subito un'altra stupefazione uscendo dalla vostra tasca, la carta a punti rossi, che unitamenle alle due nere, consegnerete agli spettatori.

Questo è un magnifico giuoco che voi potete presentare subito appena ne sarete in possesso.

Non occorre alcuna destrezza. — Nessuna sostituzione di carte.

Il giuoco completo accompagnato da dettagliata spiegazione . L. 15, —

N. 227. **La Busta d'oro**

Sono in essa spiegati 10 nuovissimi e sorprendenti giuochi di Prestigio che chiunque potrà eseguire senza apparecchi nè abilità.

In treno, in campagna, al caffè, in qualsiasi riunione la nostra Busta d'oro vi sarà assai utile.

1° Una pesca sbalorditiva — 2° Il bicchiere Mefistofelico — 3° Fare uscire vino da un coltello — 4° Il fuoco nel ghiaccio — 5° Il limone, l'uovo e il fazzoletto — 6° I fiammiferi sapienti — 7° Le carte simpatiche — 8° Il braccialetto della strega — 9° La carta aeroplano — 10° La moneta volante.

N. B. — *Alcuni di questi giuochi sono stati eseguiti da Romanoff alla Presenza Augusta dei Sovrani d'Italia.*

Il prezzo di L. 3 di questa meravigliosa Busta è largamente compensato dai giuochi in essa spiegati. — Non indugiate a richiedercela . . L. 3, —

Tutte le ordinazioni dovranno essere accompagnate dal relativo importo, più il 15 °|ₒ per spese di imballo e spedizione.

Finito di stampare il 10-3-1942 a. XX E. F. presso la Cartotecnica Meridionale - Palermo - Via Celso 31

LISTINO PREZZI CORRENTI

N.	£.
N. 200	£. 350
» 201	» 90
» 202	» 90
» 203	» 50
» 204	» 50 (75)
» 207	» 150
» 208	» 500
» 209	» 500
» 211	» 40
» 212	» 150
» 213	» 50
» 214	» 100

N.	£.
N. 215	£. 35
» 217	» 50
» 218	» 25
» 219	» 8
» 220	» 10
» 221	» 90
» 222	» 25
» 223	» 300 (350)
» 224	» 75
» 225	» 75
» 226	» 75
» 227	» 35

IL RICCHISSIMO CATALOGO GENERALE ILLUSTRATO COSTA £.80 FRANCO VOSTRO DOMICILIO.

PREMIATO STUDIO MAGICO DEL COMM. ROMANOFF. PALERMO. VIA V. ERRANTE 21.